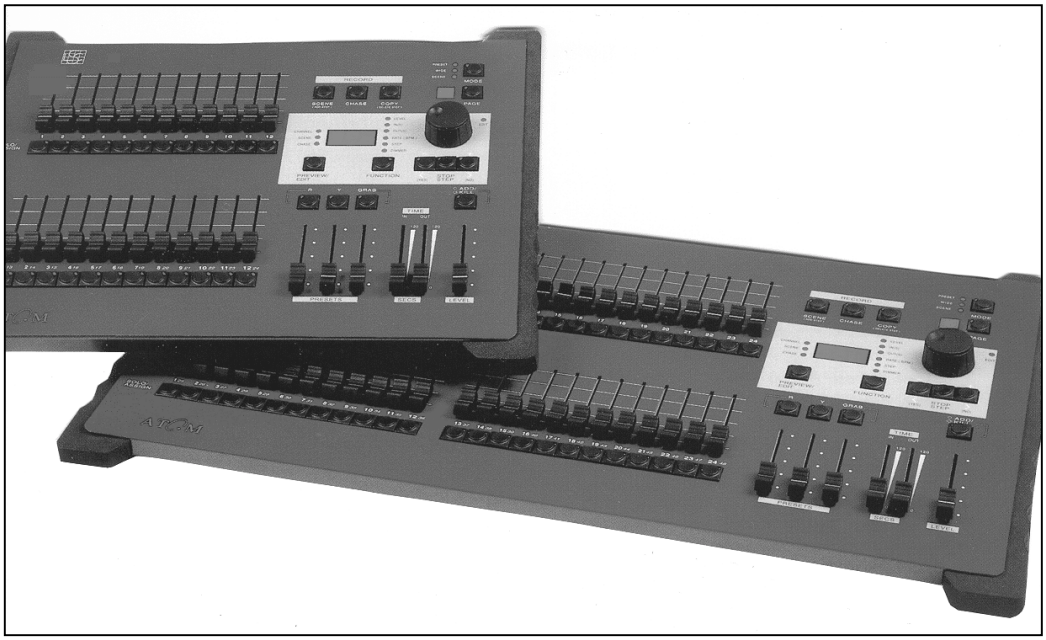
ADB
A Siemens Company

Atom

pupitre d’éclairage professionnel
à effets et mémoires

Manuel d’utilisation



Version Software 1.2

SOMMAIRE

INTRODUCTION **3**
Fonctions 3
Précautions d'utilisation 4
Repérages 5
Terminologie de frappe 9
Fonctions secondaires 9
Programme du pupitre 10

RACCORDEMENTS ET MISE EN ROUTE **11**
Alimentation secteur 11
Connecteur de sortie DMX 11
Moniteur vidéo 11
Mise en route 11

CONTRÔLE DE L'ECLAIRAGE **12**
Reset 12
Création d'un état lumineux 12
Préparation de l'état lumineux Suivant 13
Transfert entre deux états lumineux 13
Temporisation des transferts de Préparation 13

Mode Wide – préparation étendue 14
Master Grab 14

NIVEAUX DES CIRCUITS ET TEMPS DE TRANSFERT **15**
Présentation des transferts 15
Potentiomètres de temporisation 15
Restitutions temporisées 15
Restitutions manuelles 15

SCÈNES **16**
Enregistrement d'une SCÈNE 16
Enregistrement rapide 16
Méthode générale d'enregistrement 16
Restitution d'une SCÈNE 18
Prévisualisation d'une SCÈNE 19
Copie d'une SCÈNE 21
Effacement d'une SCENE 21

EFFETS **22**
Enregistrement rapide 22
Méthode générale d'enregistrement 22
Restitution d'un EFFET 24
Contrôle d'un EFFET 24
Copie d'un EFFET 28
Effacer un EFFET 28

PATCH **29**
Sélection du patch 29
Patch 1 : 1 29
Softpatch 29

UTILITAIRES **32**
Imprimante 32
Disque 3.5″ 33

INTRODUCTION

L'Atom est un pupitre d'éclairage convivial, doté de performances avancées, convenant à une large gamme d'applications. Il existe en version 12/24 circuits et 24/48 circuits. Chacune des versions possède les mêmes fonctions et ne diffère que par le nombre de circuits et de submasters.

I - FONCTIONS

L'Atom comprend les fonctions suivantes :

- fader manuel pour chacun des circuits et touche flash solo associées
- masters de restitution rouge, jaune et master Grab avec touches flash associées
- transfert manuel ou temporisé entre les préparations, sans creux de lumière
- inversion possible du master jaune
- master add / kill
- modes d'opération « PRESET », « WIDE » ou « SCÈNE »
- en mode « SCÈNE », les faders rouge deviennent des submasters qui peuvent contenir des mémoires ou des effets
- 9 pages de 12 ou 24 registres de restitution pour mémoires ou effets
- transferts IN (montée) et OUT (descente) distincts, programmables par mémoire, de 0 à 120 secondes
- les temporisations des scènes sont enregistrées ou sont contrôlées manuellement par les faders IN et OUT
- grande capacité d'enregistrement des mémoires et effets.
- enregistrement et modifications en aveugle des mémoires et des effets
- sauvegarde des mémoires par batteries
- messages défilant sur display et touches clignotantes pour faciliter les manipulations
- informations affichées sur écran terminal
- contrôle Sound to Light par module gérant 3 bandes passantes
- les mémoires peuvent être transférées vers une imprimante ou un ordinateur
- sortie DMX 512/1990 isolée
- patch électronique
- alimentation réglable entre 85-130 V et 170-230 V.

OPTIONS

- carte vidéo pour la visualisation sur écran SVGA des mémoires effets et patch **Réf. TMVID**
- lecteur 3.5" pour la sauvegarde du spectacle **Réf. AXFDD**
- sorties analogiques (0/10 V) disponibles en plusieurs connecteurs **Réf. AXAX**

- moniteur vidéo SVGA 14"
- lampe de travail halogène
- housse de protection
- flight case pour pupitre Atom 12/24 ou Atom 24/48
- flight case pour moniteur SVGA 14"

II - PRECAUTIONS D'UTILISATION

L'Atom est fabriqué avec des composants de qualité conçus pour durer si vous prenez ces précautions élémentaires d'utilisation :

- Evitez de renverser tout liquide ou objet dans l'Atom. Si un liquide venait à se répandre dans le pupitre, faites procéder à son nettoyage et à son séchage le plus rapidement possible. Seul un personnel qualifié devra procéder à ces opérations.

- Ne pas activer les touches de commande trop brutalement. Les pièces détachées sont disponibles chez votre distributeur ou revendeur ADB, mais mieux vaut prévenir que guérir !

- Lors du raccordement d'un équipement extérieur à l'Atom (écran VGA, imprimante …), vérifiez préalablement tous les branchements avant la mise sous tension du pupitre. En cas de doute, faites appel à un personnel qualifié.

- En utilisation en tournée, équipez-vous d'un flight case pour transporter votre Atom. Placez-y le pupitre avec tous les potentiomètres en position basse (0 %) pour leur assurer une meilleure protection.

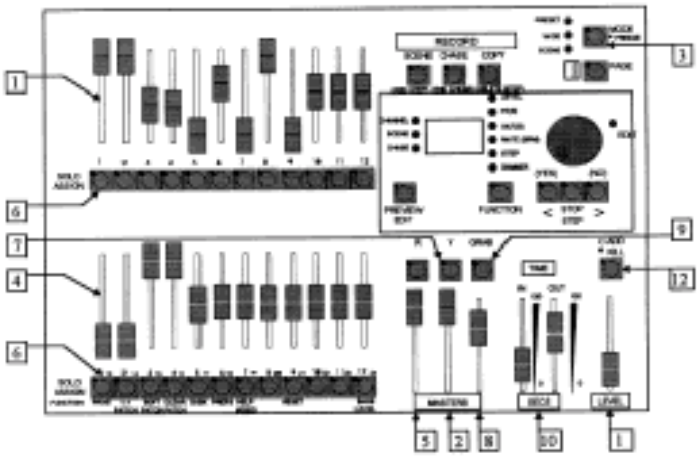
- L'Atom contient une batterie au lithium remplaçable.

ATTENTION

Un danger d'explosion existe en cas de mauvais re positionnement de la batterie.
Celle-ci doit être remplacée par un modèle identique ou équivalent, agréé par le fabricant.

III - REPERAGES

Des zones libres sont prévues sous les curseurs pour écrire vos repérages. Pour éviter un marquage permanent sur la face avant du pupitre, ADB recommande l'utilisation d'un adhésif de qualité.



1. POTENTIOMETRES DE PREPARATION JAUNES.
Ils contrôlent le niveaux des circuits 1 à 12 (24) respectivement.

2. MASTER DE PREPARATION JAUNE.
- contrôle le niveau général des potentiomètres de la préparation jaune.
- en mode WIDE, contrôle le niveau général des 24 (48) potentiomètres.

3. TOUCHE MODE.
Permet le choisir la fonction des potentiomètres de préparation rouges.
- mode PRESET : deux préparations de 12 (24) circuits
- mode WIDE : mode étendu de 24 (48) circuits
- mode SCÈNE

4. POTENTIOMETRES DE PREPARATION ROUGES.
Ces potentiomètres ont différentes fonctions qui dépendent du MODE choisi :
- mode PRESET : les potentiomètres contrôlent les circuits de 1 à 12 (24).
- mode WIDE (étendu) : les potentiomètres contrôlent les circuits 13 (25) à 24 (48).
- mode SCÈNE : les potentiomètres rouges deviennent des SUBMASTERS. Chaque submaster peut contrôler le niveau de restitution d'une scène (= mémoire), d'un effet ou bien être vide.

Il existe 9 pages de submasters dans l'Atom et le contenu de chaque submaster dépend donc de la page dans laquelle on se trouve. Vous déterminez le contenu de chaque page lors de l'enregistrement des scènes et effets.

5. MASTER DE PREPARATION ROUGE
- en mode PRESET : contrôle le niveau général des potentiomètres de la préparation rouge.
- en mode WIDE ce master n'a pas de fonction
- en mode SCÈNE : contrôle le niveau général des submasters.

6. TOUCHES SOLO / ASSIGN (S/A).

Sous chaque potentiomètre, il y a une touche avec led d'indication intégré. Comme leur nom l'indique, ces touches ont plusieurs fonctions :

- flashe le contenu du potentiomètre, qu'il s'agisse d'un circuit, d'une scène ou d'un effet.
- lance un effet s'il est en mode « Single Shot » (voir le chapitre effet).
- permet une fonction numérique lorsqu'un chiffre doit être entré.
- donne accès à des fonctions secondaires lorsque le mode FUNCTION est activé.

7. TOUCHES SOLO / ASIGN DES MASTERS DE PREPARATION.

Permet de flasher le contenu du master.

8. MASTER GRAB.

Il contrôle le niveau général du master Grab, mémoire tampon qui peut être chargée d'un état lumineux, d'une scène ou d'un effet.

9. TOUCHE SOLO / ASSIGN GRAB.

Permet de flasher le contenu du master Grab. En mode enregistrement, cette touche permet également d'assigner un état lumineux, scène ou effet.

10. POTENTIOMETRES DE TEMPORISATION IN ET OUT.

Contrôlent la vitesse de montée et de descente des préparations manuelles, des scènes et du master Grab.

11. MASTER DE NIVEAU SOLO.

Il fixe le niveau auquel les circuits, préparations, master Grab, scènes et effets seront flashés lorsque leur touche SOLO / ASSIGN sera sollicitée.

12. TOUCHE ADD / KILL.

Passe du mode « Add » (ajouter) ou mode « Kill » (supprimer).

- en mode ADD, lorsqu'une touche SOLO / ASSIGN est enfoncée, le circuit flashé vient en plus de la sortie de l'Atom (au niveau fixé par le master SOLO).
- en mode KILL, lorsqu'une touche S/A est enfoncée, le circuit flashé se substitue à toute sortie existante sur l'Atom, quel qu'en soit la provenance (scène, effet, master Grab), et opère un black out.

Remarque : plusieurs touches S/A peuvent être enclenchées au même moment.

13. TOUCHE DE PAGE.

- en mode SCÈNE, cette touche permet de sélectionner la page de submasters désirée (de 1 à 9 pages).
- lors d'un enregistrement (RECORD) ou pré visualisation (PREVIEW/EDIT), la touche est utilisée pour sélectionner la page désirée (de 1 à 9 pages).
- cette touche est aussi utilisée en pour pré-visualiser les niveaux de circuits (Page C) ou pré-visualiser le patch (Page P).

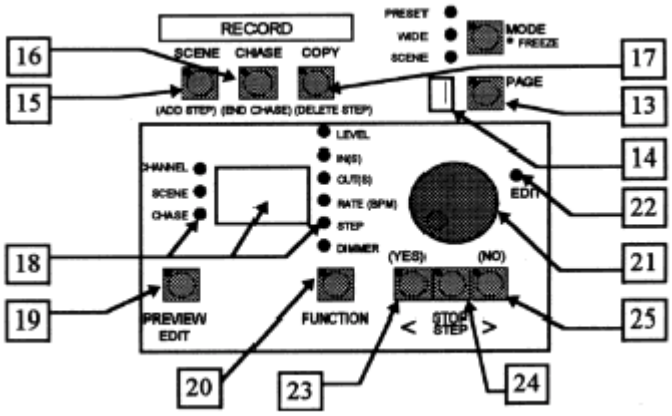
14. AFFICHEUR DE PAGE indique la page dans laquelle vous vous trouvez.

15. TOUCHE « RECORD SCÈNE (ADD STEP) ».

Utilisé pour enregistrer un état lumineux dans une scène, dans le master Grab, ou pour ajouter un pas dans un effet (ADD STEP).

16. TOUCHE « RECORD CHASE (END CHASE) ».

- utilisé pour sélectionner le mode d'enregistrement d'un effet (RECORD CHASE)
- utilisé également pour achever l'enregistrement d'un effet.



17. TOUCHE « RECORD COPY (DELETE STEP) ».

- utilisé pour copier des effets ou des scènes dans différents submasters et / ou pages ou dans le master Grab.
- également utilisé pour effacer un pas dans un effet, en mode enregistrement ou pré visualisation.

18. ECRAN ET SERIE DE 7 LEDS.

L'écran est utilisé pour afficher des messages lors des différentes opérations . Les leds donnent des indications lors des modes enregistrement et pré visualisation.

19. TOUCHE PREVIEW / EDIT

- lorsque cette touche est enclenchée, elle place l'Atom en mode « pré visualisation / édition ». Vous pouvez éditer et modifier tout circuit, scène, effet, patch (si sélectionné) ainsi que le contenu du master Grab.
- un double clic sur la touche [PREVIEW/EDIT] permet de visualiser l'état de sortie du pupitre sur un écran vidéo.

20. TOUCHE FUNCTION.

- pressée en mode normal, cette touche permet de visualiser le niveau des potentiomètres de temporisation IN et OUT. Une pression permet de visualiser le temps de montée IN, et une seconde pression, le temps de descente OUT.
- en mode PREVIEW/EDIT, cette touche permet de faire défiler les paramètres notés au dessus (LEVEL, IN(s), OUT(s) …).
- permet l'accès aux fonctions secondaires indiquées sous les touches S/A de la préparation rouge.

21. ROUE DE PROGRAMMATION

Une rotation continue de cette roue est utilisée dans les opérations suivantes :

- fixe les niveaux de transfert lors d'un enregistrement de scène.
- ajuste le niveau des circuits ou des temps de transfert en mode de pré visualisation.
- ajuste la vitesse (RATE) de défilement d'un effet, en mode enregistrement ou pré visualisation.
- sélectionne les numéros de sortie gradateur pour le Soft Patch.

22. LED D'INDICATION DE ROUE CODEUSE.

- s'allume lorsque la roue codeuse est active.
- en mode PREVIEW/EDIT, ce led flashe rapidement lorsqu'un paramètre est modifié **au-dessus** de son niveau d'enregistrement, et il flashe lentement lorsqu'un paramètre est modifié **au-dessous** de son niveau d'enregistrement.

23. TOUCHE > (YES)

- lance un effet en direction avant.
- permet les affectations de numéro de sortie gradateur lors du patch.
- répond « YES » à une demande du pupitre.

24. TOUCHE < (NO)

- lance un effet en direction arrière.
- permet les affectations de numéro de sortie gradateur lors du patch.
- répond « NO » à une demande du pupitre.

25. TOUCHE STOP / STEP

Permet de stopper un effet, puis de le faire défiler en pas à pas.

IV - TERMINOLOGIE DE FRAPPE

La terminologie de frappe qui suit est utilisée pour décrire les **manipulations** à effectuer. Tout texte entouré des symboles « [ ] » se réfère au moment auquel vous pressez la touche désignée.
Exemple : pressez [PAGE] signifie : appuyez sur la touche PAGE, placée en haut à droite du pupitre.

Si la touche à utiliser est un des **boutons flash** SOLO/ASIGN (nombreux sur ce pupitre), le texte de ce manuel y fera référence par le signe [S/A](NOM).
Exemple : pressez [S/A](GRAB) renvoi à la touche flash GRAB du pupitre.
Exemple : pressez [S/A](5) renvoi à la touche flash du circuit 5 du pupitre.

Toute information apparaissant dans l'afficheur 7 segments sera indiquée entre guillemets.

Remarque : par souci de cohérence entre ce manuel d'utilisation, la sérigraphie du pupitre et les messages apparaissant sur l'afficheur, nous avons conservé les termes anglais d'origine. Ainsi nous garderons le terme « scène » pour désigner une mémoire.

V - FONCTIONS SECONDAIRES

- Les **touches flash S/A de la préparation rouge** possèdent des fonctions secondaires. Ces fonctions figurent sous certaines touches flash S/A, imprimées en blanc.
  Exemple : maintenez appuyée [FUNCTION] et tapez [S/A](PRINT), se réfère à la touche S/A située en bas à gauche de l'Atom.

- Certaines des **touches flash de la préparation jaune** ont des fonctions secondaires « cachées ». Comme précédemment, ces fonctions sont activées en maintenant appuyée [FUNCTION] et en tapant la touche [S/A] désignée.
  Ces fonctions secondaires ne sont pas indiquées sur le pupitre mais sont décrites dans la partie « Diagnostiques » du chapitre « utilitaires » de ce manuel.

- Il y a **trois touches RECORD** d'enregistrement, désignées comme ci-après :
  [RECORD](Scène) [RECORD](Chase) [RECORD](Copy)

  Ces touches possèdes des fonctions secondaires qui sont actives lors de l'enregistrement ou de l'édition d'un effet (chase). Elles deviennent respectivement :
  [RECORD](Add Step) [RECORD](End chase) [RECORD](Delete Step)

- Les **touches < et > marquées EDIT**, sous la roue de programmation, ont des fonctions secondaires qui permettent de répondre par *oui* ou par *non* aux questions qui apparaissent sur l'afficheur. Elles sont utilisées pour confirmer les actions que vous effectuez.
  Exemple : pour effectuer un SYSTEM RESET de la console,
  Maintenez appuyé [FUNCTION], tapez [S/A](RESET), relâchez [FUNCTION].
  L'afficheur indique « System Reset ? ». Pressez [YES]

VI - LE PROGRAMME DU PUPITRE

Le fabricant a une politique d'amélioration constante de ses produits. L'Atom étant un pupitre d'éclairage informatisé, son programme est soumis à cette politique. Ainsi de nouvelles fonctions peuvent être intégrées au pupitre et des fonctions existantes améliorées.

La version de votre Atom apparaît rapidement sur l'afficheur à la mise sous tension du pupitre. Ce mode d'emploi couvre la version 1.2 du programme.
Le système d'exploitation de l'Atom et le contenu de ce manuel sont *copyright*.

Toutes les marques citées dans ce manuel sont des noms déposés par leurs auteurs respectifs.

Malgré la grande attention portée à ce mode d'emploi, le fabricant ainsi qu'ADB déclinent toutes responsabilités en cas d'erreurs ou d'omissions.

RACCORDEMENTS ET MISE EN ROUTE

ALIMENTATION SECTEUR

Une embase IEC secteur est située sur le panneau arrière du pupitre et un cordon d'alimentation est fourni. L'Atom pouvant fonctionner sous différentes tensions, vérifiez, avant sa mise en route, que la tension acceptée par le pupitre correspond à celle fournie par le secteur. La tension affectée par le fabricant est indiquée sur le porte fusible situé sous l'embase IEC.

- la position 120 permet à l'Atom d'opérer dans la gamme de 85 à 130 V AC, 50 ou 60 Hz.
- la position 240 permet à l'Atom d'opérer dans la gamme de 170 à 260 V AC, 50 ou 60 Hz.

Si le repérage est incorrect, déconnectez le cordon d'alimentation, appuyez sur les pattes latérales du porte fusible et retirez-le. Placez l'indicateur de tension plastique dans la bonne position et remontez le porte fusible. Vous pouvez raccorder le pupitre au secteur à l'aide du cordon d'alimentation.

CONNECTEUR DE SORTIE DMX (DMX 512/1990)

Connectez un câble data entre la sortie DMX 512 de l'Atom et l'entrée DMX de votre équipement (gradateurs). Affectez la bonne adresse DMX à votre équipement.

Note : l'Atom permet le contrôle de 24 (48) circuits, cependant grâce au patch électronique du pupitre, vous pouvez contrôler n'importe lequel des 99 premiers gradateurs d'une installation. Voir le chapitre « Patch » pour plus de détails.

MONITEUR VIDEO

Si votre Atom est équipé de la carte vidéo SVGA (en option), connectez un moniteur VGA ou SVGA sur le connecteur VIDEO 15 points situé sur le panneau arrière du pupitre.

MISE EN ROUTE

A ce niveau, l'Atom est raccordé au secteur et au câble data. Il est prêt à fonctionner. Activez le bouton POWER ON situé sur le panneau arrière du pupitre. Le voyant rouge d'indication de tension s'allume et le pupitre commence ses procédures de mise en route. Après un bref message de démarrage, il opère avec la même configuration qu'à son extinction. Toutes les mémoires, les submasters, les effets, le patch sont exactement comme ils étaient avant la coupure du pupitre.

Conseil : si vous commencez une nouvelle session de travail, nous vous recommandons d'opérer un TOTAL RESET de l'Atom. Cette opération écrasera tout ce qui a été enregistré au préalable et vous évitera toute confusion entre l'ancienne et la nouvelle conduite lumière. Voir le chapitre « Utilitaires » pour plus de détails.

Vous êtes maintenant prêt à commander votre éclairage. Le chapitre suivant vous donne un aperçu des commandes du pupitre.

CONTRÔLE DE L'ECLAIRAGE

A ce stade, l'Atom est connecté, mis en route comme indiqué plus avant, et la terminologie d'éclairage de base vous est familière.

RESET

Lorsque l'ATOM est mis en marche, il affiche un message sur le display et retrouve la configuration qu'il avait lors de la précédente utilisation, avant d'être coupé. Toutes les Scènes (mémoires), Chases (effets), patchs et mode de fonctionnement se retrouveront exactement comme ils étaient.

Remarque : cette fonction est particulièrement utile en cas de coupure inopinée du courant. Dès que le courant revient, vous pouvez immédiatement reprendre votre spectacle.

Lorsque vous démarrez une nouvelle **conduite lumière**, il est préférable d'opérer un TOTAL RESET de l'Atom. Ainsi vous ne risquez pas de confondre des enregistrements effectués auparavant avec les opérations en cours. Un TOTAL RESET **écrase** tout ce qui a été enregistré dans l'Atom et le positionne en mode PRESET (= préparation). Si néanmoins vous souhaitez conserver les enregistrements existants dans le pupitre pour des spectacles ultérieurs, vous pouvez alors charger ces mémoires sur un disque 3.5**"** (réf. AXFDD) si l'option a été retenue lors de l'acquisition du pupitre.

Pour effectuer un TOTAL RESET
Pressez et maintenez appuyée la touche [FUNCTION], tapez [S/A](RESET).
Relâchez [FUNCTION]
L'écran affiche « System Reset ? ». Pressez [NO].
L'écran affiche « Total Reset ? ». Pressez [YES].
L'écran affiche « Do it ? ». Pressez [YES].
Toutes les mémoires sont effacées, le message de mise en marche du pupitre apparaît et vous vous trouvez en mode PRESET.

CONTRÔLE DE L'ECLAIRAGE

CREATION D'UN ETAT LUMINEUX SUR SCÈNE

Positionnez tous les faders du pupitre à leur niveau le plus bas. Montez le fader JAUNE au maximum (100%). Montez le circuit 1 de la préparation jaune. Le projecteur connecté au circuit 1 s'allume. Montez le circuit 3 de la préparation jaune et le projecteur connecté au circuit 3 s'allume également. Vous pouvez moduler l'état lumineux en ajustant l'intensité de chacun des circuits, individuellement.
La brillance du led de chacune des touches S/A vous donne une indication visuelle de l'intensité des circuits. Vous avez créé votre premier état lumineux. Vous pouvez contrôler le niveau général de cet état avec le master jaune.

PREPARATION DE L'ETAT LUMINEUX SUIVANT

L'état lumineux suivant peut être préparé sur la préparation rouge qui permet l'utilisation des mêmes circuits. Laissez le master rouge à 0% ; tous les circuits qui vont être montés n'apparaîtront donc pas visuellement. Positionnez sur la préparation rouge les circuits 2 et 5 au niveau que vous souhaitez.

TRANSFERT ENTRE DEUX ETATS LUMINEUX

Pour effectuer un transfert entre la préparation jaune et la préparation rouge, montez le master de la préparation rouge et baissez en même temps le master de la préparation jaune. Les circuits 2 et 5 vont apparaître sur scène, alors que les circuits 1 et 3 vont disparaître.
Maintenant que le master de la préparation jaune est baissé, vous pouvez utiliser les faders jaune pour préparer l'état lumineux suivant. Vous pouvez par exemple baisser le fader 1 et monter les faders 4 et 7. Le transfert entre la préparation jaune (qui monte) et la préparation rouge (qui descend) peut donc s'opérer.
Et ainsi de suite pour autant d'états lumineux que vous le désirez.
Vous aurez donc toujours un état lumineux en restitution et un autre en préparation.

TEMPORISATION DES TRANSFERTS DE PREPARATION

Les temporisations que vous avez effectué jusqu'alors sont « manuelles », c'est à dire que le mouvement que vous avez effectué entre la descente d'une préparation et la montée d'une autre a guidée le transfert.
L'Atom vous donne la possibilité de contrôler très précisément tout transfert de préparation à l'aide des potentiomètres TIME IN et TIME OUT. Dès que leur niveau dépasse 0 secondes, ces potentiomètres deviennent actifs pour toute préparation activée.

Lorsqu'un master est monté, son transfert progresse à un temps déterminé par le potentiomètre TIME IN. S'il est descendu, son transfert progresse à un temps déterminé par le potentiomètre TIME OUT.
Exemple : Si le temps de montée est affecté à 5 secondes et que vous levez un master rapidement, le temps d'apparition du master sera d'exactement 5 secondes. Si vous ne montez pas totalement le master, la temporisation sera amoindrie d'autant. Idem pour la descente à l'aide du potentiomètre TIME OUT.

Vous remarquerez que dès que vous actionnez un potentiomètre de temporisation, la valeur affectée est indiquée sur l'afficheur du pupitre.

Conseil : pour vérifier les valeurs de temporisation IN et OUT, utilisez la touche [FUNCTION]. Pressée une fois, la touche [FUNCTION] permet d'afficher la valeur de temporisation IN ; une seconde fois rapidement, la valeur de temporisation OUT apparaît.

Notez également que le led des masters flashe lors du transfert et arrête de flasher dès que le transfert est achevé. Cette fonction est particulièrement utile lors de longs transferts, car la position du potentiomètre ne révèle pas nécessairement la progression en cours. Si vous avez des sorties actives sur l'Atom, vérifiez qu'aucun led ne flashe ; si tel est le cas, cela peut signifier que vous avez activé un long transfert.

Remarque : vous pouvez inverser la course du master de préparation jaune pour que sa sortie soit à 100% quand le potentiomètre est baissé, et à 0% quand il est levé. Avec une telle configuration, vous pouvez opérer des transfert en activant les deux potentiomètres cote à cote, à l'aide d'une seule main.

MODE WIDE - PREPARATION ETENDUE

Le mode WIDE est sélectionné à l'aide de la touche située en haut à droite du pupitre.
Ce mode de préparation étendue remplace les deux préparations (jaune et rouge) en une seule préparation manuelle, soit 24 circuits (pour l'Atom 12/24) et 48 circuits (pour l'Atom 24/48). Chaque circuit a ainsi son propre potentiomètre. Les potentiomètres jaunes contrôlent la première moitié des circuits (1-12 ou 1-24 selon le modèle) et les potentiomètres rouges contrôlent la seconde moitié des circuits (13-24 ou 25-48 selon le modèle).
Le master de préparation jaune devient master général de cette préparation étendue.

En mode PRESET, vous pouvez « balancer » deux états lumineux en ajustant l'intensité de chacun des masters de préparation. En mode WIDE, vous aurez recours au master Grab.

MASTER GRAB (*litt. saisir, attraper*) en MODE WIDE

Le master Grab vous permet de saisir un état lumineux en cours de restitution sur un master indépendant et d'ainsi libérer le master de préparation jaune, ainsi que tous les faders de circuit. Vous pouvez ainsi, en mode étendu, utiliser vos 24 ou 48 circuits pour préparer un autre état lumineux.

Créez un état lumineux en mode WIDE.
Positionnez le master Grab à 100%
Pour saisir l'état de sortie de l'Atom, pressez :
[RECORD](SCÈNE)
[S/A](GRAB)
Le master Grab prend alors en mémoire l'état de sortie du pupitre. Vous pouvez baisser le master de préparation jaune à 0, ainsi que tous les 24 ou 48 faders de circuit, et préparer l'état lumineux suivant.
Une fois ce nouvel état prêt, il vous effectuera pour effectuer le transfert des deux états lumineux, de baisser le master Grab et de monter simultanément le master de préparation jaune.
Vous saisirez cet état lumineux sur le master Grab, et ainsi de suite.

Tous les « effets » que vous avez créé jusqu'alors l'ont été manuellement. A ce stade, si vous souhaitez réutiliser un effet déjà créé, vous devez noter les circuits utilisés, leurs niveaux respectifs, avec les temporisations attribuées à chaque effet, et réaffecter le tout manuellement.

L'Atom vous donne la possibilité **d'enregistrer** ces effets en mémoires, ainsi que leurs temporisations. L'enregistrement d'un effet s'appelle une mémoire. Dans ce manuel, nous utiliserons le terme « **Scène** » pour nous conformer aux indications gravées sur le pupitre.

NIVEAUX DES CIRCUITS ET TEMPS DE TRANSFERT

PRESENTATION DES TRANSFERTS

- tous les circuits individuels effectuent des temporisations manuelles.
- les temps de montée / descente des généraux de préparation sont toujours contrôlés par les potentiomètres TIME IN et TIME OUT.
- lorsqu'un submaster contient une Scène, ses temporisations peuvent être contrôlées soit par les potentiomètres TIME IN et TIME OUT, soit être enregistrés dans la mémoire de Scène.
- lorsqu'un submaster contient un effet, ses temps de montée / descente d'un pas à l'autre sont ajustés manuellement par les potentiomètres TIME IN et TIME OUT. Les transitions d'un pas à l'autre sont donc soit lissées, soit instantanées.
- lorsque le master GRAB contient une capture de l'état de sortie du pupitre, ses temps de montée / descente sont ajustés manuellement par les potentiomètres TIME IN et TIME OUT. Des temps de transfert peuvent aussi lui être affectés à l'aide de la fonction PREVIEW/EDIT.
- lorsqu'une Scène est copiée dans le master GRAB, ses temps de transferts sont également affectés.

POTENTIOMETRES DE TEMPORISATION

Les potentiomètres permettent le contrôle des temps de montée (IN) et de descente (OUT). Les temps peuvent varier de 0 à 120 secondes.

- dès que les potentiomètres sont réajustés, la nouvelle valeur est automatiquement affichée.
- l'actionnement de la touche [FUNCTION] permet d'afficher le temps de montée affecté au potentiomètre IN.
- l'actionnement de la touche [FUNCTION] une seconde fois (tant que le temps de montée IN est à l'écran) permet d'afficher le temps de descente affecté au potentiomètre OUT.

RESTITUTIONS TEMPORISEES

Quand un submaster ou un général est actionné, son niveau de sortie dépend du niveau physique de son potentiomètre et de la temporisation affectée à ce master (par les potentiomètres TIME IN et TIME OUT ou déjà enregistrée).

- sur une *montée* du master, la valeur de temporisation IN est appliquée.
- sur une *descente* du master, la valeur de temporisation OUT est appliquée.

Exemple : si un temps de montée de 3 secondes est affecté à un master (temporisation manuelle ou enregistrée), vous devrez, pour obtenir une montée d'exactement 3 secondes, monter le master en moins de 3 secondes. Sinon, votre déplacement manuel sera pris en compte. D'autre part si vous arrêtez le master à mi-course, la mémoire mettra 1.5 sec à atteindre ce point.

RESTITUTIONS MANUELLES

Une restitution uniquement manuelle est obtenue lorsque les potentiomètres TIME IN et TIME OUT sont à 0 secondes. La mémoire suit alors exactement la position du curseur.

SCÈNES

Une Scène est un enregistrement d'un **état de sortie** du pupitre, contenant des temps de transfert (IN et OUT), et stocké dans une mémoire sauvegardée par batterie.
Les Scènes sont enregistrées par numéro de mémoire et de page. Les numéros de page sont sélectionnés à l'aide de la touche [PAGE] et les numéros de mémoires par les touches [S/A] de la préparation rouge du pupitre.
Les Scènes peuvent être enregistrées dans toute mémoire de toute page sans tenir compte du mode de restitution en cours (Preset, Wide Preset ou Scène).

ENREGISTREMENT D'UNE SCÈNE (= mémoire)

La mémorisation d'une scène s'effectue sur l'Atom après la création d'un effet sur une préparation (préparation simple ou mode étendu) et son enregistrement dans une mémoire sélectionnée sur une des 9 pages de mémoires.
L'Atom offre différentes manières d'effectuer un enregistrement de Scène. La méthode la plus rapide nécessite 2 touches et utilise des paramètres par défaut. La méthode la plus complète vous laisse choisir un numéro de page et permet d'affecter un temps de montée et de descente de votre Scène.

ENREGISTREMENT RAPIDE D'UNE SCÈNE

Pour enregistrer une scène, créez d'abord un état lumineux en manuel comme décrit plus avant, en mode Preset ou Wide Preset, puis pressez :
[RECORD](SCÈNE)

> Vous noterez que les leds des touches S/A de la préparation rouge flashent deux fois. Puis ils indiquent les scènes disponibles et flashent pour vous inviter à sélectionner un numéro de scène. L'écran vous y invite également.

Pour enregistrer l'état lumineux dans la scène 1, pressez :
[S/A](1)(préparation rouge)

> L'écran affiche brièvement « 1.01 » (numéro de la page et numéro de la mémoire) pour confirmer l'enregistrement.

Voilà la manière la plus rapide d'enregistrer un état lumineux dans une scène. Cette scène utilisera par défaut :

le numéro de la page	*dans laquelle vous vous trouvez*
le temps de montée de la scène (IN)	*contrôlé manuellement par le fader IN*
le temps de descente de la scène (OUT)	*contrôlé manuellement par le fader OUT*

METHODE GENERALE

Pour enregistrer une scène, créez d'abord un état lumineux en manuel comme décrit plus avant, en mode Preset ou Wide Preset, puis pressez :
[RECORD](SCÈNE)
La touche flashe et l'écran demande le numéro de Scène en affichant « Scène no ».
L'écran de PAGE indique la page en cours. Les leds des touches PAGE et FUNCTION flashent pour montrer qu'elles sont actives. Les leds des submasters (préparation rouge) flashent deux fois pour indiquer les sélections possibles ; les submasters contenant déjà une Scène restent allumés (les submasters contenant un effet continuent à clignoter et les submasters vides sont éteints).

SELECTION DE LA PAGE

Des pressions successives de la touche PAGE permettent un défilement des 9 pages de sélection.
Pour aller *directement* à une page :
Maintenez appuyé [PAGE], tapez [S/A](numéro de la page).
A la sélection d'une page, tous les submasters flashent deux fois, puis indiquent leur contenu, comme décrit plus haut.
Choisissez un numéro de page pour la Scène à enregistrer.

ATTRIBUTION DE TEMPS DE TRANSFERT

Lorsque vous enregistrez une scène, vous pouvez lui attribuer un temps de montée (d'apparition = IN) et un temps de descente (de disparition = OUT). Ces temporisation agissent indépendamment de la position des faders IN et OUT.
Les temps peuvent être affectés par les potentiomètres IN et OUT ou à l'aide de la roue de programmation.

- lorsqu'une temporisation est enregistrée comme temporisation manuelle : à la restitution de la Scène, le submaster contrôlant la Scène utilisera les potentiomètres IN et OUT. Ce type d'enregistrement vous permet d'ajuster un transfert pendant qu'il a lieu, en ralentissant ou accélérant sa course, à l'aide d'un des potentiomètres TIME IN et TIME OUT.
- lorsqu'une temporisation est enregistrée en mémoire, elle est définitivement attribuée à cette mémoire. Une Scène peut bien sûr avoir un temps de montée enregistrée et un temps de descente manuel, ou vis et versa. La seule manière de changer la temporisation sera de modifier l'enregistrement via la touche PREVIEW / EDIT.

Pressez [FUNCTION]

Le led « IN » flashe et l'écran affiche « Fad » (= fader) pour indiquer que la temporisation de montée peut être contrôlée par le fader IN.
Utilisez le fader IN ou le codeur rotatif pour placer le temps de montée à la valeur souhaitée. Le temps maximum est de 120 sec (2 minutes) et le temps minimum est de 0 sec. Lorsque la valeur est *inférieure* à 0 secondes, la temporisation bascule en « Fad » ; dans ce cas, ce sont les potentiomètres TIME IN et TIME OUT qui contrôleront le transfert.

Pressez [FUNCTION]

Le led « OUT » flashe et l'écran affiche « Fad » (= fader) pour indiquer que la temporisation de descente peut être contrôlée par le fader OUT.
Utilisez le fader OUT ou le codeur rotatif pour placer le temps de descente à la valeur souhaitée.

Pour achever l'enregistrement, adressez un numéro à la Scène en pressant [S/A](numéro de Scène).
L'écran affiche brièvement le numéro de la page et le numéro de la mémoire pour confirmer l'enregistrement.

Remarque - l'enregistrement d'une Scène sur une Scène ou un effet déjà enregistré provoque l'écrasement du contenu précédent.

Remarque - en cas de raccordement d'un écran VGA à l'Atom, lors de l'enregistrement d'une Scène, l'écran affiche automatiquement le niveau d'enregistrement des circuits ainsi que les temps de transfert.

ABANDON D'UN ENREGISTREMENT
Lorsque vous avez créé votre effet, pressé [RECORD](SCÈNE), sélectionné une page et attribué des temps de transfert, vous avez encore une possibilité d'abandonner votre enregistrement de Scène sans pour autant la détruire.
Pour abandonner un enregistrement, pressez [RECORD](SCÈNE) une seconde fois.

ENREGISTREMENT EN AVEUGLE
Les Scènes peuvent être enregistrées en aveugle (sans apparaître en sortie de pupitre) en éditant un numéro de Scène vide. Il suffit simplement d'appuyer sur la touche [PREVIEW/EDIT], puis sur un numéro de Scène inutilisée. Vous pouvez alors *créer* la Scène en utilisant les fonctions edit pour les niveaux de circuit et les valeurs de temps de transfert.
Voir le chapitre « EDITION D'UNE SCÈNE » plus bas, pour plus de détails.

RESTITUTION D'UNE SCÈNE

Les Scènes soit restituées sur les submasters (en mode SCÈNE) ou sur le master GRAB (quelque soit le mode en cours).

MODE SCÈNE
Pour restituer une des scènes que vous avez enregistrées, vous devez sélectionner le mode SCÈNE, à l'aide de la touche placée en haut et à droite du pupitre. Les potentiomètres de la préparation rouge deviennent alors des submasters (12 ou 24 selon la version de l'Atom).

Baissez les faders de préparation rouge à 0 et positionnez les faders de temporisation à leur niveau le plus bas. Pour passer en mode SCÈNE, pressez :
[MODE] jusqu'à ce que l'indicateur « SCÈNE » s'allume.

La fonction de chacun des submasters dépend de la page dans laquelle vous vous trouvez. En effet, vous aurez déterminé le contenu de chaque page au préalable à l'enregistrement de scènes ou d'effets. Un même submaster peut donc restituer une scène, mais aussi un effet, ou bien être vide, selon la page dans laquelle vous vous trouvez lors de la restitution.
Lorsque vous sélectionnez le mode SCÈNE ou que vous changez de PAGE, les scènes et effets affectés dans la page en cours se retrouvent sur leurs submasters respectifs.

Le niveau de sortie général des submasters est contrôlé par le master de préparation rouge.

N'importe laquelle des 9 pages peut être appelée à l'aide de la touche PAGE :
Pressez la touche PAGE pour permettre un défilement des 9 pages de sélection.
Pour aller *directement* à une page :
Maintenez appuyé [PAGE], tapez [S/A](numéro de la page).

Montez le master de préparation ROUGE.
Montez le submaster souhaitez pour restituer votre Scène.

Lorsqu'il est en mode SCÈNE, l'Atom peut également effectuer les tâches suivantes :
• les scènes peuvent être pré visualisées avant d'être restituées
• les niveaux de circuits et les temporisations des scènes peuvent être édités et modifiés
• les scènes peuvent être copiées sur d'autres submasters, sur des pages différentes, et / ou sur le master Grab (voir le chapitre « Master Grab » pour plus de détails).

PRE-VISUALISATION ET/OU EDITION D'UNE SCÈNE
Vous pouvez **pré-visualiser** les circuits enregistrés (sur les leds d'indication des touches S/A), ainsi que les temporisations affectées à une Scène, sans faire apparaître ladite Scène en sortie de pupitre.
L'**édition** d'une Scène est une extension de la fonction précédente. Alors que vous pré-visualisez une Scène, vous pouvez modifier les niveaux de circuits enregistrés, ainsi que les valeurs de temporisation.

- Pour pré-visualiser une Scène (dans la page en cours), pressez :
  [PREVIEW],
  [S/A](numéro de Scène).

- Pour pré-visualiser une Scène (dans le master Grab), pressez :
  [PREVIEW],
  [S/A](master Grab).

- Pour pré-visualiser une Scène dans une page différente de la page en cours, ou pré-visualiser une Scène sans être en mode SCÈNE pressez :
  [PREVIEW],
  [PAGE] (pressez la touche PAGE à plusieurs reprises ou maintenez appuyé [PAGE] et tapez [S/A](numéro de la page)). A chaque sélection de page, les submasters contenant une Scène s'allument, ceux contenant un effet clignotent et les submasters vides sont éteints.
  Pour pré-visualiser une Scène dans la page désirée, pressez :
  [S/A](numéro de Scène).

Lorsqu'une Scène est pré-visualisée, l'afficheur indique le numéro de Page/Scène et le led de tout circuit enregistré dans la Scène s'allume. Son *intensité* varie en fonction du niveau d'enregistrement du circuit dans la Scène.
La touche FUNCTION flashe pour montrer qu'elle est active. Des pressions répétées sur la touche [FUNCTION] vous permet de passer des niveaux de circuits (%), au temps de montée IN, au temps de descente OUT de la Scène. Vous pouvez donc de lire et modifier le niveau des circuits et la valeur des temporisations IN et OUT de la Scène.
Lorsque le numéro de Page/Scène est affiché, vous avez la possibilité de pré-visualiser d'autres Scènes dans la page en cours (ou d'autres pages) en pressant simplement sur la touche S/A de la Scène désirée.

NIVEAU DE CIRCUITS

Pour lire et / ou modifier le niveau d'un circuit dans une Scène, pré-visualisez la Scène (voir ci-dessus), puis pressez :

[FUNCTION]

Les leds d'indication de « SCÈNE », « CHANNEL » et « LEVEL » situés à côté de l'afficheur indiquent que vous allez lire le niveau (LEVEL %) d'un circuit (CHANNEL) dans une mémoire (SCÈNE).

Pour voir le niveau d'un circuit, pressez :

[S/A](numéro de circuit)

Alors que la touche S/A du circuit est maintenue appuyée, l'afficheur indique le numéro du circuit. Lorsque la touche est relâchée, l'afficheur indique le niveau d'enregistrement du circuit dans la Scène. Le led de la touche S/A flashe pour indiquer quel circuit est interrogé.

Pour modifier (EDIT) le niveau d'enregistrement du circuit, tournez la roue de programmation.

Si le niveau est différent du niveau d'enregistrement, l'indicateur EDIT situé à droite de la roue, flashe. Il flashe rapidement quand le paramètre varie **au-dessus** de son niveau d'enregistrement, et doucement quand le paramètre varie **au-dessous** de son niveau d'enregistrement. Si le paramètre retrouve son niveau d'origine, l'indicateur EDIT reste allumé sans clignoter.

Pressez et relâchez d'autres touches S/A pour lire et / ou modifier leur niveau.

TEMPS DE TRANSFERT

Pour lire et / ou modifier les temps de transfert IN et OUT d'une Scène, pré-visualisez la Scène comme décrit ci-dessus, puis utilisez la touche FUNCTION pour sélectionner chaque temporisation (IN ou OUT).

Temps de montée IN. Pressez rapidement :

[FUNCTION]

jusqu'à ce que l'indicateur IN s'allume. L'afficheur indique le temps de montée IN. Ce temps peut être modifié à l'aide de la roue de programmation. Lorsque la valeur est inférieure à 0 secondes, la temporisation sera définie à la restitution de la Scène, manuellement par le potentiomètre TIME IN.

Temps de descente OUT. Pressez une seconde fois rapidement :

[FUNCTION]

jusqu'à ce que l'indicateur OUT s'allume. L'afficheur indique le temps de descente OUT. Ce temps peut être modifié à l'aide de la roue de programmation. Lorsque la valeur est inférieure à 0 secondes, la temporisation sera définie à la restitution de la Scène, manuellement par le potentiomètre TIME OUT.

Si le niveau est différent du niveau d'enregistrement, l'indicateur EDIT situé à droite de la roue, flashe. Il flashe rapidement quand le paramètre varie **au-dessus** de son niveau d'enregistrement, et doucement quand le paramètre varie **au-dessous** de son niveau d'enregistrement. Si le paramètre retrouve son niveau d'origine, l'indicateur EDIT reste allumé sans clignoter.

ABANDONNER LE MODE PRE-VISUALISATION / EDITION
Le mode PREVIEW / EDIT peut être abandonné à tout moment. Pressez :
[PREVIEW/EDIT]

Tout changement effectué sera sauvegardé en mémoire

Remarque - en cas de raccordement d'un écran VGA à l'Atom (optionnel) : en mode PREVIEW / EDIT, l'écran affiche automatiquement le niveau d'enregistrement des circuits ainsi que les temps de transfert.

COPIE D'UNE SCÈNE

Une Scène peut être copiée sur toute autre page / numéro de Scène.
Pour copier une Scène, pressez :
[RECORD](COPY). L'afficheur indique « CPy ».
Utilisez la touche PAGE et les touches S/A pour sélectionner la Scène **source**.

Lorsque la touche S/A de la Scène source est pressée, l'afficheur indique brièvement « Scn », « x.yy » (page / numéro de Scène), « to ».

Utilisez alors la touche PAGE et les touches S/A pour sélectionner la Scène de **destination.**

Le led des submasters contenant des scènes est allumé. Le led des submasters contenant un effet flashe rapidement. Le led des submasters vides reste éteint. Ceci vous permet de localiser facilement les submasters disponibles et ceux déjà utilisés.

Quand la touche S/A de la Scène de destination est pressée, l'afficheur confirme brièvement la page et le numéro de la Scène correspondantes.

Remarque – lorsque vous copiez une Scène, toute Scène ou tout effet se trouvant dans le submaster de destination sera écrasé.

Le mode COPY peut être abandonné à tout moment, même avant de valider la Scène de destination, en pressant :
[RECORD](COPY) une seconde fois.

Conseil – Dans un spectacle, la transition d'une Scène à la suivante n'implique parfois que la modification de quelques circuits, la majorité restant inchangés. Si tel est le cas, il est plus rapide de copier une Scène, puis de la modifier, que d'en créer une nouvelle en notant les références de la précédente. Cette manipulation permet aux circuits inchangés de garder exactement le même niveau d'une Scène à l'autre, sans commettre d'erreur.

EFFACER UNE SCENE

Pour effacer une mémoire,
Maintenez appuyé [RECORD](SCÈNE).
Au besoin, pressez rapidement [PAGE] pour accéder à la bonne page, puis
Tapez [S/A](numéro de Scène) de la Scène à effacer.
Relâchez [RECORD](SCÈNE).
L'afficheur vous demande alors de confirmer votre opération.
Pressez [YES].

EFFETS

Un effet (aussi appelé chenillard) est une suite de pas enregistrés, restitués automatiquement, en ordre les uns à la suite des autres. Les mémoires d'effet sont sauvegardés dans une mémoire sauvegardée par batterie.
Chacun des pas d'un effet est le « cliché » d'un état de sortie du pupitre. Ce cliché est pris quand le pas est ajouté à l'effet. 99 pas peuvent être ajoutés (enregistrés) dans un effet et 108 (216) effets distincts sont programmables sur votre pupitre.
Les effets sont enregistrés par numéro de page et numéro d'effet. Les numéros de page sont sélectionnés à l'aide de la touche PAGE et les numéros d'effets avec les touches S/A de la préparation rouge (12 ou 24 par page). Les effets peuvent être stockés dans n'importe quelle page ou numéro d'effet, et même dans le master Grab.
Les effets sont restitués en mode SCÈNE. Dès la sélection du mode SCÈNE et le choix de la PAGE, les effets enregistrés sont immédiatement assignés aux submasters correspondants. Un effet peut être copié sur / d'un autre submaster et du / au master Grab.
13 (25) effets peuvent fonctionner simultanément.

ENREGISTREMENT RAPIDE D'UN EFFET (CHASE)

Pour enregistrer un effet (à une vitesse de 230 BPM par défaut), pressez :
[RECORD](CHASE)
Choisissez un submaster sur lequel vous souhaitez enregistrer votre effet ; pressez :
[S/A](numéro de l'effet)(préparation rouge)
Utilisez les potentiomètres pour créer un état lumineux qui sera votre premier pas d'effet, et pressez :
[RECORD](ADD STEP)
Utilisez les potentiomètres pour créer un état lumineux qui sera votre second pas d'effet, et pressez :
[RECORD](ADD STEP)
Continuez ainsi à créer des pas d'effet, jusqu'au dernier pas, puis pressez :
[RECORD](END CHASE).

METHODE GENERALE

Pour enregistrer un effet, pressez :
[RECORD](CHASE)
La touche RECORD CHASE flashe et l'afficheur demande « Chase no. » (numéro d'effet).

SELECTION DE LA PAGE

Des pressions successives de la touche PAGE permettent un défilement des 9 pages de sélection.
Pour aller *directement* à une page :
Maintenez appuyé [PAGE], tapez [S/A](numéro de la page).
A la sélection d'une page, le led des submasters flashe deux fois, puis permet de connaître leur contenu. Le led des submasters contenant des scènes est allumé. Le led des submasters contenant un effet flashe rapidement. Le led des submasters vides reste éteint.
Après avoir choisi un numéro de page, assignez l'effet à un submaster en pressant :
[S/A](numéro d'effet), (sur n'importe quelle touche S/A de la préparation rouge) ou bien,
[S/A](master Grab), si vous souhaitez enregistrer l'effet sur le master Grab.

Note – un enregistrement effectué sur un submaster contenant déjà une scène ou un effet l'écrase définitivement.

L'écran affiche brièvement le numéro de page / effet (ou « Grb » si le chenillard est enregistré sur master Grab) ; puis l'écran affiche « Add steps ». Les touches [RECORD](ADD STEP) et [FUNCTION] flashent.

ENREGISTREMENT (ET AJOUT) DE PAS
Chaque pas d'effet est un « cliché » d'un état de sortie du pupitre ; ce cliché est enregistré quand le pas est validé par votre action. Les pas sont constitués de circuits individuels ou de scènes enregistrées préalablement.
Créez un état lumineux de sortie, puis enregistrez-le comme premier pas de votre effet en tapant :
[RECORD], (ADD STEP)
Créez un second état lumineux et tapez :
[RECORD], (ADD STEP)
Continuez ainsi à créer des pas d'effet, jusqu'au dernier pas. L'afficheur indique le dernier pas enregistré. Si le dernier état lumineux enregistré ne vous convient pas, vous pouvez l'annuler en pressant :
[RECORD](DELETE STEP).

Note – si un pas autre que le dernier pas enregistré ne vous semble pas correct, finissez la programmation de votre effet, puis utilisez la fonction PREVIEW / EDIT pour pré-visualiser votre effet ; tout pas peut être effacé.

VITESSE DE L'EFFET
Des pressions successives de la touche [FUNCTION] font défiler les fonctions de numéro de pas (STEP), vitesse de défilement (RATE) exprimée en Battements Par Minute (BPM) et la pente IN et OUT d'attaque des pas exprimée en pourcentage. En mode RATE, utilisez la roue de programmation pour fixer la vitesse désirée. La vitesse par défaut est de 230 BPM.

MODULATION PAR LES BASSES
La vitesse de défilement des pas peut être synchronisée par le battement des basses d'un signal audio connecté en entrée de pupitre (Sound To Light). En mode RATE (voir ci-dessus), l'attribution de la vitesse au-dessous de 0 BPM fait automatiquement basculer le type de défilement des pas en mode « BASS STEP ». La sensibilité audio de modulation des basses peut être ajustée pour que le défilement de l'effet ne soit pas trop sensible (ou pas assez) au battements des basses. Voir le chapitre « Contrôle d'un effet ».

PENTE DE L'EFFET
Par défaut, le passage d'un pas à un autre est « sec ». L'Atom vous donne la possibilité *d'adoucir* la pente d'attaque des pas pour obtenir un passage de pas à pas plus ou moins en *fondu*.
La pente est exprimée en pourcentage.
Des pressions successives de la touche [FUNCTION] font défiler les fonctions de numéro de pas (STEP), vitesse de défilement (RATE) et la pente IN et OUT d'attaque des pas. Lorsque les leds IN et OUT sont allumés, la roue codeuse permet d'attribuer la pente de l'effet. Par défaut la pente attribuée est 0%, c'est à dire un passage sec d'un pas à l'autre.

FIN DE LA PROGRAMMATION DE L'EFFET
Lorsque tous les pas ont été enregistrés, la vitesse et la pente attribuées, vous pouvez finir la programmation de l'effet en pressant :
[RECORD], (END CHASE).
L'afficheur indique brièvement le numéro de page / d'effet.
Pour avoir accès à d'autres types de sélection pour votre effet, utilisez la fonction PREVIEW / EDIT décrite plus après.

RESTITUTION D'UN EFFET

Les effets sont restitués sur les submasters en mode SCÈNE ou sur le master Grab (quel que soit le mode dans lequel vous vous trouvez).

MODE SCÈNE

Lorsque vous sélectionnez le mode SCÈNE ou que vous changez de page, les scènes et effets affectés dans la page en cours se retrouveront sur leurs submasters respectifs.

N'importe laquelle des 9 pages peut être sélectionnée en utilisant la touche PAGE.
Pressez [PAGE] pour faire défiler les pages les unes après les autres ou affectez *directement* la page désirée :
Maintenez la touche [PAGE] enfoncée et tapez [S/A](numéro de page).
Pour restituer un effet, assurez-vous donc bien que vous êtes en mode SCÈNE, que le master de préparation rouge est à 100% et montez le submaster d'effet désiré.

MASTER GRAB COMME MASTER D'EFFET

Un effet peut être enregistré sur le master Grab qui devient alors un submaster d'effet standard.

CONTROLE D'UN EFFET

NIVEAU

Le niveau général d'un effet est contrôlé par le potentiomètre du submaster ou du master Grab correspondant. Un effet peut avoir un temps d'apparition et de disparition distincts qui seront alors contrôlés par les potentiomètres de temporisation TIME IN et TIME OUT. Un effet peut également être flashé (mode ADD ou KILL) à l'aide de sa touche S/A.

VITESSE, BASSE, PENTE, MODES, DIRECTION et ETAT

Lors de sa restitution, un effet garde les fonctions qui lui ont été attribuées pendant sa programmation. Ses fonctions de vitesse, basse, pente, modes, direction et état sont néanmoins modifiables grâce au mode PREVIEW / EDIT.
Pour pré-visualiser un effet, pressez :
[PREVIEW/EDIT],
[S/A](numéro de l'effet)
Opérez les modifications décrites plus haut, puis pressez de nouveau :
[PREVIEW/EDIT]

Tout changement effectué sera automatiquement sauvegardé en mémoire.

Remarque – si vous souhaitez expérimenter certaines modifications de votre effet, copiez-le dans un autre submaster. Si les modifications apportées ne vous satisfont pas, l'effet d'origine sera ainsi toujours en mémoire.

VITESSE (RATE)

Pour modifier la vitesse de défilement de votre effet, pré-visualisez-le (voir ci-dessus), puis utilisez la roue codeuse. Si le BPM affecté est plus élevé que celui enregistré, le led d'indication EDIT flashe rapidement. Si le BPM est plus bas, le led flashe lentement. Si la vitesse est celle de l'enregistrement d'origine, le led reste allumé sans clignoter.

PAS DE BASSES (BASS STEP)

Le passage d'un pas à un autre peut être synchronisé par le battement des basses d'un signal audio (fonction également appelée Sound To Light).

Connectez une source audio appropriée à l'entrée audio du pupitre.
Pour sélectionner le mode BASS STEP, pré-visualisez l'effet et positionnez-vous en mode RATE. En plaçant la vitesse *sous* 0 BPM, vous affectez automatiquement le mode de défilement des pas en mode BASS STEP. Le message « BASS ON » apparaît. Le led RATE flashe donc à chaque fois que le pupitre détecte une impulsion des basses. Le mode de défilement des basses étant activé, vous pouvez tout de même affecter une vitesse à votre effet à l'aide de la roue de programmation ; elle interviendra dès que la musique s'arrêtera. Pour obtenir de meilleurs résultats, mieux vaut attribuer une vitesse de défilement (RATE) plus douce que le rythme des basses.

Pour désactiver ce mode, tournez la roue de programmation au-dessus de 0 BPM, puis au-dessous de 0 BPM. A chaque fois que la valeur atteint 0 BPM, le mode passe de « BASS ON » à BASS OFF ».

SENSIBILITE DES BASSES
Le niveau de sensibilité des basses peut être ajusté pour obtenir un effet en parfait accord la rythmique. Ce niveau est ajusté en mode normal (pas en mode PREVIEW / EDIT). Désactivez [PREVIEW/EDIT].
Maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée et tapez
[S/A](12)(BASS STEP LEVEL), relâchez [FUNCTION].
Utilisez la roue de programmation pour ajuster le niveau de sensibilité voulu. A chaque fois qu'une impulsion des basses est détectée, le led STEP flashe et l'effet suit le rythme. Lorsque l'effet a un niveau de sensibilité convenable, pressez [YES] pour sauvegarder la modification ou [NO] pour garder le niveau de sensibilité original.
L'ajustement du niveau de sensibilité des basses intervient pour tout effet dont le mode « BOSS ON » est activé.

PENTE
Par défaut, le passage d'un pas à un autre est « sec ». L'Atom vous donne la possibilité *d'adoucir* la pente d'attaque des pas pour obtenir un passage de pas à pas plus ou moins en *fondu*.
La pente est exprimée en pourcentage. A 100%, le passage d'un pas à l'autre est en fondu ; à 0%, le passage d'un pas à l'autre est sec.
Pour modifier la pente d'un effet, pré-visualisez l'effet à l'aide de la fonction PREVIEW/EDIT (voir plus haut). Des pressions successives de la touche [FUNCTION] font défiler les fonctions de numéro de pas (STEP), vitesse de défilement (RATE) et la pente IN et OUT d'attaque des pas. Lorsque les leds IN et OUT sont allumés, la roue codeuse permet d'attribuer la pente de l'effet. Si la pente affectée est plus élevée que celle enregistrée, le led d'indication EDIT flashe rapidement. Si la pente est plus basse, le led flashe lentement. Si la pente est celle de l'enregistrement d'origine, le led reste allumé sans clignoter.
Par défaut la pente attribuée est 0%, c'est à dire un passage sec d'un pas à l'autre.
Conseil : l'utilisation de la pente est très appréciée pour le contrôle de projecteurs robotisés.

MODES, DIRECTION et ETATS

Certaines modification du mode de défilement d'un effet interviennent instantanément. La manipulation consiste à maintenir une touche enfoncée, puis à valider l'opération par une autre touche, enfin à relâcher les deux touches.
Exemple, si vous souhaitez sélectionner le mode BOUNCE pour votre effet, vous devrez maintenir appuyée la touche « > », puis tapez la touche « Stop/Step », enfin relâcher la touche « > ». La description de cette manipulation sera : Maintenir [>], Taper [Stop/Step].

Pour modifier le mode, la direction, ou l'état d'un effet, pré-visualiser l'effet (voir plus haut), puis utilisez les manipulations suivantes pour obtenir les résultats escomptés :

MANIPULATION	ACTION
[STOP/STEP]	STOPPE le défilement d'un effet. Permet un passage en pas à pas, dans la direction indiquée par la led. La direction sera celle que l'effet avait avant d'être stoppé.
[>] (avant)	DEMARRE, en direction avant, un effet stoppé. Modifie la DIRECTION d'un effet défilant vers l'arrière. Modifie le mode de défilement BOUNCE en défilement normal vers l'avant. Permet le passage en PAS A PAS d'un effet stoppé, vers l'avant.
[<] (arrière)	DEMARRE, en direction arrière, un effet stoppé. Modifie la DIRECTION d'un effet défilant vers l'avant. Modifie le mode de défilement BOUNCE en défilement normal vers l'arrière. Permet le passage en PAS A PAS d'un effet stoppé, vers l'arrière.
Maintenir [>], taper [<]	Sélection du mode de défilement BOUNCE (un cycle en avant, puis un en arrière).
Maintenir [<], taper [>]	Egalement sélection du mode BOUNCE.
[>]	Désactivation du mode BOUNCE ; l'effet part en avant.
[<]	Désactivation du mode BOUNCE ; l'effet part en arrière.
Maintenir [STOP/STEP], taper [>]	Sélection du mode de défilement SINGLE SHOT (l'effet ne restitue qu'un seul cycle).
[>]	Lance un effet SINGLE SHOT vers l'avant.
[<]	Lance un effet SINGLE SHOT vers l'arrière.
[S/A] (numéro d'effet)	Lance un effet SINGLE SHOT, lorsque le mode Preview/Edit *n'*est *pas* sélectionné.
Maintenir [STOP/STEP], taper [<]	Désactivation du mode de défilement SINGLE SHOT.

Lorsque vous avez fini de modifier l'effet, pressez [PREVIEW/EDIT] pour désactiver le mode de pré visualisation.

Les dernières modifications apportées à un effet sont automatiquement sauvegardées en mémoire.

MODIFICATION D'UN PAS
Les niveaux de circuit de n'importe quel pas peuvent être modifiés.
Pour modifier un pas, pré-visualisez l'effet (voir plus haut). Des pressions successives sur la touche [STOP/STEP] permettent tout d'abord de **stopper** l'effet, puis de le faire défiler en **pas à pas** jusqu'à ce que le pas à modifier soit atteint.
Pressez [FUNCTION] à plusieurs reprises pour obtenir l'allumage du led « CHANNEL ».
Pour sélectionner un circuit et connaître son niveau d'enregistrement, pressez :
[S/A/](numéro de circuit).
Les leds « CHASE » (effet), « CHANNEL » (circuit) et « LEVEL » (niveau) placés à côté de l'afficheur sont allumés pour signifier qu'ils indiquent le niveau (LEVEL) d'un circuit (CHANNEL) dans un effet (CHASE).
Lorsque la touche du circuit S/A est relâchée, l'afficheur indique le niveau de ce circuit dans le pas. Le led d'indication du circuit flashe pour visualiser le circuit en cours de modification.
La roue codeuse permet d'attribuer la pente de l'effet. Si le niveau affecté est plus élevée que celui enregistré, le led d'indication EDIT flashe rapidement. Si le niveau est plus bas, le led flashe lentement. Si le niveau est celui de l'enregistrement d'origine, le led reste allumé sans clignoter.
Vous pouvez presser et relâcher d'autres touches S/A pour modifier leur niveau de circuit.
Pour modifier d'autres pas, pressez [STOP/STEP] pour faire défiler l'effet en pas à pas, puis sélectionnez les touches S/A désirées.
Une fois les modifications achevées, pressez [<] ou [>] pour relancer l'effet, puis pressez [PREVIEW/EDIT] pour désactiver le mode de pré visualisation.

INSERER UN PAS
Pour insérer un pas, pré visualisez d'abord l'effet (voir plus haut). Des pressions successives sur la touche [STOP/STEP] permettent tout d'abord de **stopper** l'effet, puis de le faire défiler en **pas à pas** pour atteindre le point précis ou un nouveau pas doit être inséré.
Pressez [RECORD](ADD STEP).
Les leds des touches S/A montrent alors l'état de sortie du pupitre pour vous permettre de créer un nouvel état lumineux.
Lorsque l'état lumineux créé vous convient, pressez [RECORD](ADD STEP) pour l'enregistrer. Tous les pas de l'effet sont automatiquement numérotés en tenant compte du nouveau.
Une fois les modifications achevées, pressez [<] ou [>] pour relancer l'effet, puis appuyez sur [PREVIEW/EDIT] pour désactiver le mode de pré visualisation.

SUPPRIMER UN PAS
Pour supprimer un pas, pré visualisez d'abord l'effet (voir plus haut). Des pressions successives sur la touche [STOP/STEP] permettent tout d'abord de **stopper** l'effet, puis de le faire défiler en **pas à pas** pour atteindre le pas à supprimer.
Pressez [RECORD](DELETE STEP).
Une fois la modification achevée, pressez [<] ou [>] pour relancer l'effet, puis appuyez sur [PREVIEW/EDIT] pour désactiver le mode de pré visualisation.

Tous les changements opérés sont automatiquement sauvegardés en mémoire.

COPIE D'UN EFFET
Tout effet peut être copié sur tout submaster de toute autre page.

Pour copier un effet, pressez :
[RECORD](COPY). L'afficheur indique « CPY ».

Utilisez la touche PAGE et la touche S/A pour sélectionner l'effet **source**.

Dès que la touche S/A de l'effet source est pressée, l'afficheur indique brièvement : « ChA », « x.yy » (page. numéro d'effet), « to »

Utilisez la touche PAGE et la touche S/A pour sélectionner l'effet de **destination**.

Le led des submasters contenant des scènes est allumé. Le led des submasters contenant un effet flashe rapidement. Le led des submasters vides reste éteint. Ceci vous permet de localiser facilement les submasters disponibles et ceux déjà utilisés.

Lorsque le numéro de submaster de destination est affecté, l'afficheur indique brièvement le numéro de page et de submaster de l'effet pour confirmer l'enregistrement.

Le mode de COPIE d'un effet peut être abandonné à tout moment en pressant [RECORD](COPY) pour le désactiver.

Remarque – si vous souhaitez expérimenter certaines modifications de votre effet, copiez-le dans un autre submaster. Si les modifications apportées ne vous satisfont pas, l'effet d'origine sera ainsi toujours en mémoire.

EFFACER UN EFFET

Pour effacer un effet :
Maintenez appuyée la touche [RECORD](CHASE).
Au besoin, utilisez [PAGE] pour vous positionner sur la page désirée.
Tapez [S/A](numéro d'effet) de l'effet à effacer. Relâchez [RECORD](CHASE). L'afficheur vous demande de confirmer l'effacement. Pressez [YES].

PATCH

L'Atom permet un patch en « 1 à 1 » et un softpach utilisateur.
• le patch en « 1 à 1 » est un patch fixe dans lequel chaque sortie de gradateur est affecté en permanence au circuit correspondant. Le gradateur n° 1 sera donc contrôlé par le circuit 1 de l'Atom, le gradateur n°2 par le circuit 2 … et ainsi de suite jusqu'au dernier circuit (24 ou 48 selon le modèle du pupitre). Ce patch ne peut être modifié.
• le softpatch vous offre la possibilité de patcher (connecter) les sorties de gradateur aux circuits de l'Atom, et ce jusqu'à 99 sorties de gradateur (sorties DMX).
Par mesure de précaution, la sélection du softpach peut être inhibée grâce à un switch placé sur le panneau arrière du pupitre ; le patch de « 1 : 1 » sera alors le seul actif.

SELECTION DU PATCH

Lorsque que vous maintenez la touche FUNCTION enfoncée, les touches rouges S/A permettent l'accès à des fonctions secondaires. Pour déterminer le mode actuel du patch, maintenez appuyé [FUNCTION] :
• si le led de la touche S/A SOFTPATCH flashe, le patch « 1:1 » est sélectionné et le « Soft Patch » est *disponible*.
• si le led de la touche S/A PATCH 1:1 flashe, le « Soft Patch » est sélectionné et le patch « 1 :1 » est *disponible*.
• si aucun led de flashe, le patch « 1 à 1 » est sélectionné et la sélection du « Soft Patch » a été inhibée par le switch arrière du pupitre.
Pour permettre une sélection entre le patch « 1 à 1 » et le « Soft Patch », placez le switch 2 en position ON.

PATCH 1 : 1

Pour sélectionner le patch fixe « 1 à 1 » :
Maintenez appuyé [FUNCTION], tapez [S/A](1 :1 PATCH)
Relâchez [FUNCTION].
L'afficheur demande « Select 1 to 1 Patch ? » (sélectionner le patch 1 à 1 ?).
Pressez [YES].
L'afficheur confirme la sélection.
Le patch « 1 à 1 » est automatiquement activé, même si vous avez opéré un reset TOTAL du pupitre, ou si le switch 2 est baissé.

SOFTPATCH

Ce patch est demandé si :
- un circuit du pupitre est amené à contrôler plusieurs sorties de gradateur.
- il y a plus de gradateurs à contrôler qu'il n'y a de circuits au pupitre.
- un *numéro de circuit* est amené à contrôler un *numéro de sortie* différent.

Le Soft Patch permet les possibilités suivantes :
- chacune des 99 sorties peut être contrôlée par l'un des 24 (48) circuits du pupitre.
- un maximum de 99 sorties peut être contrôlé par un seul circuit.
- chaque sortie ne peut être contrôlée que par un circuit à la fois.

SELECTION DU SOFTPATCH

Assurez-vous que le switch 2 (sur le panneau arrière de l'Atom) est bien en position ON.

Pour sélectionner le Soft Patch :
Maintenez appuyé [FUNCTION], tapez [S/A](SOFTPATCH)
Relâchez [FUNCTION].
L'afficheur demande « Select Soft Patch ? »
Pressez [YES].
L'afficheur confirme la sélection.

EFFACER LE SOFTPATCH

Si vous souhaitez programmer un nouveau patch, mieux vaut effacer l'ancien.
Remarque : si vous avez opéré un reset TOTAL, le Soft Patch aura été automatiquement effacé.
Pour effacer le Soft Patch :
Maintenez appuyé [FUNCTION], tapez [S/A](CLEAR S'PATCH)
Relâchez [FUNCTION].
L'afficheur demande de confirmer la sélection. Pressez [YES].
Remarque : cette fonction n'est accessible que si le Soft Patch est sélectionné.

PATCHER DES SORTIES AUX CIRCUITS

Note : une préparation préalable par écrit vous donnera une assistance précieuse.
Pour patcher une sortie à un circuit, sélectionnez le mode SOFTPATCH (voir plus haut), puis pressez [PREVIEW/EDIT].
Le Soft Patch est situé dans une PAGE particulière, notée « P » (patch).
Pour sélectionner « P », maintenez appuyé [PAGE], tapez [S/A](11 rouge).
Il est également possible de sélectionner « P » par pressions successives de la touche PAGE ; vous passerez des pages « 1 » à « 9 », puis « C » (circuits), puis « P » (patch), et ne nouveau à « 1 ».
Lorsque P est sélectionné, l'afficheur demande « Edit Patch ? ». Pressez [YES].
Pour sélectionner le numéro de sortie de gradateur désiré, utilisez [<], [>] ou la roue de programmation. Si vous maintenez les touches [<] et [>], les sorties défilent automatiquement. Les numéro de sorties apparaissent sur l'afficheur, ainsi que sur l'écran VGA.
Pour sélectionner une sortie de gradateur à un circuit, choisissez un numéro de sortie, puis pressez [S/A](numéro de circuit) désiré.
L'afficheur indique le numéro de sortie sélectionné « d » et le circuit correspondant « c » et vous demande de le confirmer. Pressez [YES].
Le circuit S/A flashe alors pour indiquer la présence d'une affectation à une sortie de gradateur.
Sélectionnez d'autres sorties de gradateur et affectez-les de la même manière à des circuits du pupitre. Les affectations déjà effectuées apparaissent lorsque la sortie de gradateur apparaît de nouveau, ainsi qu'à l'écran.
Si une sortie de gradateur est déjà patchée à un circuit et que vous pressiez une autre touche S/A, l'écran demande « Unpatch d.. to c.. ? » (détruire la sélection existante ?). Si vous pressez [NO], le patch ne change pas. Si vous pressez [YES], la sélection précédente est détruite et l'écran demande « Patch d.. to c.. ? » (votre nouvelle sélection). Si vous pressez [YES], le nouveau circuit est patché à la sortie de gradateur. Si vous pressez [NO], l'ancienne sélection est conservée.
Lorsque vous avez fini votre patch, pressez [PREVIEW/EDIT].

ANNULER UNE SELECTION

Pour annuler une sélection, choisissez la sortie de gradateur correspondante comme décrit ci-dessus. Le led du circuit auquel la sortie est patchée s'allume. Pressez la touche S/A en

question et l'écran demande « Unpatch d.. to c.. ? » (détruire la sélection existante ?). Pressez [YES],

PRE VISUALISATION DU SOFTPATCH

CIRCUIT PATCHE A UN GRADATEUR

Pour déterminer quel circuit contrôle un gradateur, vous devez pré-visualiser le patch (Page P).
Pressez [PREVIEW/EDIT], maintenez appuyé [PAGE], tapez [S/A](11 rouge).
Lorsque la page P est sélectionnée, l'écran demande « Edit Patch ? ». Pressez [YES].
Pour sélectionner le numéro de sortie de gradateur désiré, utilisez [<], [>] ou la roue de programmation (la sortie est indiquée sur l'écran).
La touche S/A du circuit patché s'allume alors.
Lorsque vous avez fini, pressez [PREVIEW/EDIT].

GRADATEUR PATCHE A UN CIRCUIT

Chaque circuit peut être patché à plusieurs sorties de gradateur. Pour déterminer quelles sorties de gradateurs sont patchées sur un circuit particulier, vous devez pré-visualiser la page CHANNEL (circuit) – Page C.
Pressez [PREVIEW/EDIT], maintenez appuyé [PAGE], tapez [S/A](10 rouge).
Pressez [FUNCTION] et le led « DIMMER » s'allume. Pressez [S/A](numéro de circuit).
Si le circuit n'est patché à aucune sortie de gradateur, l'écran affiche « --- ».
Si le circuit est patché, l'écran indique le numéro de sortie le plus bas et la touche « > » flashe si d'autres sorties sont également patchées. Pressez [<], [>] ou utilisez la roue de programmation pour connaître les autres numéros de sortie.
Lorsque vous avez fini, pressez [PREVIEW/EDIT].

UTILITAIRES

INVERSION DU MASTER DE PREPARATION JAUNE

Le mode opératoire du master de préparation jaune peut-être inversé de sorte que la sortie du master soit au maximum quand celui-ci en placé en position basse. Cela permet un transfert entre les préparations rouge et jaune (ou master jaune et master Grab) à l'aide d'une seule main, sans avoir à croiser les deux potentiomètres.
Pour inverser le mode opératoire du master jaune, repérez le switch placé sur le bandeau arrière du pupitre. Le switch 1 doit être en position ON (haute) pour inverser le mode opératoire du master.

IMPRESSION

La fonction impression permet d'imprimer le contenu des mémoires de l'Atom sur une imprimante connectée en série ou de visualiser ces mémoires sur un PC où elles peuvent également être sauvegardées dans un fichier, puis imprimées.
Vous pouvez choisir d'imprimer des Scènes, Effets (chases), le patch ou toutes les mémoires (Scènes, Effets et patch).

CONNEXION A UNE IMPRIMANTE EN SERIE

Connectez une imprimante en série sur le port RS232C à l'aide d'un câble RS232 standard (disponible chez la plupart des fournisseurs de matériel informatique). En se référant à la documentation de l'imprimante, vous devez la paramétrer selon les données suivantes :
9600 Baud 8 bits 1 stop bit Pas de parité

CONNEXION A UN ORDINATEUR

Connectez une imprimante en série sur le port RS232C à l'aide d'un câble RS232 standard (disponible chez la plupart des fournisseurs de matériel informatique). Vous devez lancer un programme de communication sur l'ordinateur pour recevoir des informations de l'Atom. Les programmes de communication conseillés sont le « Terminal »© ou le « Telix » © de Microsoft Windows. Vous pouvez aussi utiliser votre programme de communication habituel.
Paramétrez votre programme de communication selon les données suivantes :
9600 Baud 8 bits 1 stop bit Pas de parité
Si, par exemple, vous utilisez par exemple le « Terminal »© de Microsoft Windows, à partir du menu « settings », choisissez « communications ». Une boîte de dialogue apparaît alors. Sélectionnez les options comme suit :
Baud Rate, 9600 Data Bits, 8 Stop Bits, 1 Parité, aucune Contrôle du flux, Hardware

IMPRESSION

Paramétrez l'imprimante ou l'ordinateur comme décrit plus haut.

IMPRESSION SUR UNE IMPRIMANTE

Pour imprimer le contenu des mémoires, maintenez appuyé [FUNCTION] , tapez S/A(PRINT), relâchez [FUNCTION].
L'afficheur indique « Scènes ? » Pressez [YES] ou [NO].
Si vous sélectionnez « no », l'afficheur indique « Chases ? » Pressez [YES] ou [NO]
Si vous sélectionnez « no », l'afficheur indique « Patch ? » Pressez [YES] ou [NO]
Si vous sélectionnez « no », l'afficheur indique « All ? » Pressez [YES] ou [NO]
Si vous sélectionnez « no », l'impression est abandonnée.
Si vous sélectionnez « yes » à l'une des étapes précédentes, les données sélectionnées sont envoyées à l'imprimante.

IMPRESSION SUR UN ORDINATEUR

Si vous imprimer sur un ordinateur (via l'ordinateur), utilisez votre programme de communication pour « capturer » ou « recevoir » les données en provenance de l'Atom et sauvegardez-les dans un fichier.
Si, par exemple, vous utilisez par exemple le « Terminal »© de Microsoft Windows, à partir du menu « Transferts », choisissez « Receive Text File ». Nommez le fichier et sélectionnez OK.

Pour envoyer les données de l'Atom vers l'ordinateur, tapez S/A(PRINT), relâchez [FUNCTION].
L'afficheur indique « Scènes ? » Pressez [YES] ou [NO].
Si vous sélectionnez « no », l'afficheur indique « Chases ? » Pressez [YES] ou [NO]
Si vous sélectionnez « no », l'afficheur indique « Patch ? » Pressez [YES] ou [NO]
Si vous sélectionnez « no », l'afficheur indique « All ? » Pressez [YES] ou [NO]
Si vous sélectionnez « no », l'impression est abandonnée.
Si vous sélectionnez « yes » à l'une des étapes précédentes, les données sélectionnées sont envoyées à l'ordinateur.
Lorsque toutes les données ont été tranférées, arrêtez le « capture » ou le mode « receive ». Si, par exemple, vous utilisez par exemple le « Terminal »© de Microsoft Windows, cliquez sur « **STOP** ».

DISQUE 3.5″

L'Atom peut être équipé, en option, d'un lecteur de disquettes c - situé sur la partie droite du pupitre. Le format du disque est 3.5″ double face, haute densité (1.44 MB) de type PC. Chacun de ces disques peut sauvegarder ou stocker jusqu'à 9 spectacles. Un spectacle est constitué du contenu de toutes les mémoires de l'Atom, dont les Scènes, Effets, master Grab et softpach. Les spectacles sont interchangeables sur les deux modèles d'Atom. Si un spectacle est enregistré sur un Atom 24/48 puis est chargé sur un Atom 12/24, les circuits 25 à 48 ne seront pas restitués.
Vous pouvez formater un disque dans le lecteur ou il peut être formaté par un PC équipé d'un lecteur de disquette 3.5″.

FORMATER UNE DISQUETTE

Avant d'utiliser une nouvelle disquette, vous devez la formater (beaucoup de disquettes vendues dans le commerce sont aujourd'hui formatées d'origine). Une disquette n'a besoin d'être formatée qu'une seule fois.
Attention : le formatage écrase toutes les données existantes sur la disquette.
Pour formater une disquette, placez-la dans le lecteur 3.5″. Maintenez appuyée la touche [FUNCTION], tapez S/A (DISK) et relâchez [FUNCTION].
L'afficheur indique « Save ? » Pressez [NO]
L'afficheur indique « Load ? » Pressez [NO]
L'afficheur indique « F Disc ? » Pressez [YES]
L'afficheur indique « Do it ? » Pressez [YES]

SAUVEGARDER SUR UNE DISQUETTE

Lorsque vous sauvegardez un spectacle sur disquette, vous copiez le contenu de toutes les mémoires de l'Atom sur la disquette – Scènes, Effets (chases), contenus du master Grab et Softpatch.

Pour sauvegarder un spectacle sur disquette, placez la disquette dans le lecteur 3.5″. Maintenez appuyée la touche [FUNCTION], tapez S/A (DISK) et relâchez [FUNCTION].
L'afficheur indique « Save ? » Pressez [YES].
L'afficheur demande un numéro de spectacle, entre 1 et 9 « S-# ». Utilisez la roue codeuse pour sélectionner un numéro.
Pour sauvegarder le spectacle, pressez [YES].
La sauvegarde d'un spectacle sur une disquette ne prend que quelques instants et un « S (sauvegarde) » ainsi qu'un « pourcentage de sauvegarde » visualise la progression de la sauvegarde. Tous les fichiers sont automatiquement vérifiés et un « C (check) » ainsi qu'un « pourcentage de sauvegarde » visualise la progression de la vérification de la sauvegarde.
A la fin de la procédure de sauvegarde, l'afficheur indique « Done » (*litt.* « effectué »). Pressez [YES] pour confirmer.

CHARGER A PARTIR D'UNE DISQUETTE

Lorsque vous chargez un spectacle à partir d'une disquette, vous copiez le contenu de toutes les mémoires de la disquette sur l'Atom – Scènes, Effets (chases), contenus du master Grab et Softpatch.
Attention : lorsque le chargement d'un spectacle à partir d'une disquette est engagé, le contenu des mémoires existantes de l'Atom est automatiquement écrasé et ne pourront plus être récupérées.
Pour charger un spectacle à partir d'une disquette, placez la disquette dans le lecteur 3.5″. Maintenez appuyée la touche [FUNCTION], tapez S/A (DISK) et relâchez [FUNCTION].
L'afficheur indique « Save ? » Pressez [NO].
L'afficheur indique « Load ? » Pressez [YES].
L'afficheur demande un numéro de spectacle, entre 1 et 9 « S-# ». Utilisez la roue codeuse pour sélectionner un numéro.
Pour charger le spectacle, pressez [YES].
Le chargement d'un spectacle ne prend que quelques instants. Tous les fichiers sont préalablement vérifiés et un « C (check) » ainsi qu'un « pourcentage de vérification » visualise la progression de la vérification des données. Après une vérification réussie, le spectacle est chargé et un « L (load) » ainsi qu'un « pourcentage de chargement » visualise l'avancée du chargement.
A la fin de la procédure de chargement, l'afficheur indique « Done » (*litt.* « effectué »). Pressez [YES] pour confirmer.

Remarque : plusieurs leds de l'Atom flashent pendant cette procédure ; cela est normal.

Ce manuel a été traduit par

ADB
A Siemens Company

47 rue de la Vanne
F-92120 Montrouge

Tél. : 01.41.17.48.50
Fax. : 01.42 53 54 76